

PENGEMBANGAN MEDIA *GAME* ULAR TANGGA EKONOMI UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR EKONOMI

Titi Wijayanti & Tejo Nurseto

Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia

Email: titiestukara@gmail.com

Abstrak:

Penelitian ini merupakan pengembangan berupa *game* sebagai media pembelajaran yang bertujuan untuk: 1) Mengembangkan *Game* Ular Tangga Ekonomi; 2) Mengetahui kelayakan *Game* Ular Tangga Ekonomi sebagai media pembelajaran berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media; 3) Mengetahui penilaian peserta didik mengenai penggunaan *Game* Ular Tangga Ekonomi sebagai media pembelajaran; 4) Meningkatkan minat belajar ekonomi dengan menggunakan *Game* Ular Tangga Ekonomi. Metode penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE, dengan tahapan: 1) analisis; 2) desain; 3) pengembangan; 4) implementasi; 5) evaluasi. Validasi dilakukan oleh 2 orang ahli media dan 2 orang ahli materi. Media yang dikembangkan diujicoba oleh 6 peserta didik kelas X IPS 2 dan 32 peserta didik kelas X IPS 1 SMA N 1 Sedayu. Hasil penilaian ahli media mendapat nilai rata-rata 3,89 dengan kategori "Layak". Hasil penilaian ahli materi mendapat nilai rata-rata 3,82 dengan kategori "Layak". Hasil penilaian pada uji coba kelompok kecil mendapat nilai rata-rata 3,64 dengan kategori "Layak". Hasil penilaian pada uji coba kelompok besar mendapat nilai rata-rata 3,76 dengan kategori "Layak". Media pembelajaran yang dikembangkan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi dengan nilai rata-rata 3,92 termasuk dalam kategori "Meningkat". *Game* Ular Tangga Ekonomi ini layak digunakan sebagai media pembelajaran dan dapat meningkatkan minat belajar ekonomi peserta didik.

Kata kunci : *Game* Ular Tangga Ekonomi, Media Pembelajaran, Minat Belajar.

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peranan penting untuk menjamin kelangsungan kehidupan suatu bangsa. Sebab pendidikan mampu menjadi dasar setiap warga negara Indonesia dalam bermasyarakat. Setiap peserta didik pasti mengharapkan berhasil dalam belajar. Untuk memperoleh nilai yang maksimal tentu saja peserta didik harus rajin dan giat belajar. Namun tidak semua peserta didik rajin belajar pada semua mata pelajaran.

Terdapat mata pelajaran tertentu yang tidak mereka sukai sehingga mereka cenderung tidak mempelajarinya. Hal itu terjadi karena dalam belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor. Salah satu faktor yang mempengaruhi belajar adalah minat. Menurut Slameto (2013: 180) minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada satu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu diluar diri sendiri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minat.

Apabila minat belajar pada suatu mata pelajaran tertentu rendah maka akan mempengaruhi keberhasilan dalam mata pelajaran tersebut. Sebab peserta didik yang memiliki minat terhadap sesuatu hal tertentu cenderung memberikan perhatian yang

lebih besar. Sehingga minat belajar yang rendah perlu ditingkatkan agar peserta didik dapat berhasil dalam pembelajaran.

Berdasarkan observasi ditemui peserta didik kurang berminat belajar ekonomi, hal ini ditunjukkan oleh peserta didik kurang memperhatikan penjelasan guru saat pembelajaran. Kendala lain peserta didik tidak dapat berkonsentrasi dengan baik, peserta didik cenderung berbicara dengan teman sebangku, membuat celotehan-celotehan yang memicu kegaduhan kelas sehingga kondisi kelas menjadi tidak kondusif. Saat guru menjelaskan materi pembelajaran yang disampaikan tidak dapat diterima oleh peserta didik dengan baik. Selain itu peserta didik tidak tepat waktu dalam pengumpulan tugas.

Media pembelajaran yang kurang kreatif juga menjadi salah satu faktor yang membuat kurang berminatnya peserta didik dalam belajar ekonomi. Proses pembelajaran yang berlangsung masih menggunakan metode konvensional yang menyebabkan penggunaan media pembelajaran kurang optimal sehingga menjadikan proses pembelajaran menjadi monoton dan kurang menarik.

Media pembelajaran yang biasanya digunakan hanyalah slide power point, LKS dan buku cetak. Sarana dan prasarana juga cukup memadai untuk membantu proses belajar mengajar misalnya lab komputer. Sayangnya fasilitas yang telah ada kurang dimanfaatkan oleh pendidik dalam proses pembelajaran.

Hamalik dalam Azhar Arsyad (2006: 15), mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Dari pendapat tersebut maka dapat diketahui bahwa media pembelajaran merupakan salah satu cara untuk menumbuhkan minat belajar peserta didik, sebab minat merupakan hal yang bukan didapat sejak lahir melainkan diperoleh kemudian karena adanya rasa ketertarikan pada suatu hal.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat cepat membuat media pembelajaran menjadi bervariasi. Sukiman (2012: 29) mengemukakan bahwa, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pemikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta kemauan peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.

Berkembangnya teknologi juga dapat dimanfaatkan untuk menunjang proses pembelajaran. Salah satu contoh dari pemanfaatan teknologi dalam menunjang proses pembelajaran adalah dengan menggunakan media pembelajaran berbasis komputer.

Menurut Wina Sanjaya (2009: 219), ada beberapa bentuk penggunaan Komputer sebagai media yang dapat digunakan dalam pembelajaran, yaitu: penggunaan multimedia presentasi, CD multimedia interaktif yang terdiri dari model *drill*, tutorial, stimulasi, dan *game* serta pemanfaatan internet. Teknologi multimedia menyajikan kombinasi audio dan visual pada media pembelajaran sehingga lebih menarik, salah satunya adalah *game*. Bentuk ini dapat digunakan untuk memotivasi, meningkatkan belajar siswa dan membangun sifat kompetitif yang positif pada diri siswa. Oleh sebab itu perlu

dikembangkan *game* yang bersifat edukasi yang dapat digunakan untuk belajar sehingga peserta didik dapat termotivasi dan berminat dalam belajar.

Untuk membangkitkan minat belajar peserta didik maka diperlukan media pembelajaran yang bervariasi. Oleh sebab itu akan dikembangkan *game* edukasi dalam bentuk permainan ular tangga sebagai salah satu alternatif media pembelajaran. *Game ular tangga* ini diharapkan dapat meningkatkan minat peserta didik karena *game* ini mudah dilakukan, sederhana peraturannya dan mendidik apabila diberikan tema yang positif. *Game* ular tangga apabila digunakan dalam pembelajaran dapat menyenangkan peserta didik karena peserta didik akan belajar sambil bermain. Selain itu *game* ular tangga membuat peserta didik menjadi lebih aktif karena peserta didik dapat berpartisipasi langsung dalam pembelajaran.

METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)* yang diadaptasi dari model pengembangan ADDIE, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi (Endang Mulyatiningsih 2013: 200). Subjek penelitian adalah dua orang ahli media (dosen jurusan pendidikan ekonomi UNY), dua orang ahli materi (dosen jurusan pendidikan ekonomi UNY dan guru mata pelajaran ekonomi SMA N 1 Sedayu), 6 peserta didik kelas X IPS 2 SMA N 1 Sedayu dan 32 peserta didik kelas X IPS 1 SMA N 1 Sedayu.

Prosedur penelitian pengembangan ini memiliki serangkaian prosedur sebagai berikut:

1. Analisis
 - a. Analisis kebutuhan peserta didik
 - b. Analisis fasilitas
 2. Desain
 - a. Perancangan materi
 - b. Perancangan peraturan
 - c. Perancangan *flowcharts*
 - d. Perancangan storyboard
 3. Pengembangan
 - a. Pembuatanan *Game* Ular Tangga Ekonomi
 - b. Pembuatan buku panduan
 - c. Validasi
 - d. Revisi
 4. Implementasi
 - a. Uji kelompok kecil
 - b. Uji kelompok besar
 - c. Revisi
 5. Evaluasi
- Penggunaan media dalam meningkatkan minat belajar.

Jenis data yang digunakan adalah data primer. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket. Data yang diperoleh dari angket dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa kritik dan saran dari ahli materi, ahli media, dan siswa yang dihimpun untuk memperbaiki Media Pembelajaran *Game* Ular Tangga Ekonomi. Data Kuantitatif Penilaian Media Mengacu pada konversi lima skala yaitu dengan cara menghitung skor rata-rata.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Prosedur yang digunakan dalam pengembangan produk ini merupakan modifikasi dari langkah-langkah penelitian dan pengembangan 4D. Penelitian meliputi lima tahap yaitu:

1. Tahap Analisis meliputi
 - a. Analisis kebutuhan peserta didik, Pada analisis kebutuhan peserta didik terlihat saat kegiatan belajar mengajar peneliti menemukan bahwa guru belum menggunakan media pembelajaran. Selama proses pembelajaran peserta didik menggunakan buku paket dan LKS sebagai sumber belajar. Guru lebih sering menggunakan metode ceramah dalam proses belajar mengajar sehingga siswa kurang aktif dan bosan.
 - b. Analisis fasilitas, dari observasi diketahui fasilitas yang disediakan oleh sekolah cukup lengkap. Pada setiap kelas sudah terpasang proyektor untuk membantu dalam menyampaikan materi. Didalam kelas juga terdapat *sound system*. Selain itu sekolah juga memiliki laboratorium komputer.
2. Tahap Desain
 - a. Perancangan materi, materi yang disajikan dalam *Game* Ular Tangga Ekonomi terfokus pada bank, lembaga keuangan bukan bank, bank sentral dan OJK. Materi dalam media telah disesuaikan dengan kompetensi dasar dan indikator yang harus dicapai oleh peserta didik. Peneliti juga menyusun soal-soal yang digunakan dalam *Game* Ular Tangga Ekonomi. Soal dibuat dalam bentuk pilihan ganda dan berjumlah 64 soal.
 - b. Perancangan peraturan, peraturan digunakan agar memperjelas cara bermain *Game* Ular Tangga Ekonomi.
 - c. Perancangan *flowcharts*, *flowcharts* digunakan untuk menentukan alur atau jalannya *Game* Ular Tangga Ekonomi agar mudah dalam pembuatan.
 - d. Perancangan *storyboard*, *storyboard* merupakan penjelasan tampilan (*map*). Pembuatan *storyboard* ini bertujuan agar mempermudah peneliti dalam mengembangkan *Game* Ular Tangga Ekonomi.
3. Tahap Pengembangan
 - a. Pembuatan *Game* Ular Tangga Ekonomi, pembuatan *Game* Ular Tangga Ekonomi menggunakan bantuan program *Adobe Flash CS6*. Produk media pembelajaran yang dihasilkan menggunakan resolusi layar 800x600pixel. Pembuatan media pembelajaran *Game* Ular Tangga Ekonomi mulai dari halaman pembuka, tombol menu, perintah (*actions*), animasi, musik dan lainnya. Aplikasi akan di simpan

(save) dalam format .fla, selanjutnya aplikasi dipublish dalam format .exe. File media pembelajaran *Game* Ular Tangga Ekonomi akan dikemas dalam *Compact Disk* (CD).

- b. Pembuatan buku panduan, buku panduan digunakan agar memudahkan pengguna dalam menggunakan media pembelajaran maka peneliti membuat buku panduan penggunaan *Game* Ular Tangga Ekonomi. Buku panduan penggunaan dibuat dalam ukuran A5. Buku panduan berisi cara atau langkah-langkah dalam menggunakan *Game* Ular Tangga Ekonomi. Selain langkah-langkah buku ini juga menjelaskan fungsi dari setiap tombol yang terdapat pada setiap halaman.
- c. Validasi, validasi pada aspek media dan materi. Validasi ahli media dilakukan oleh dua orang dosen dari Universitas Negeri Yogyakarta yaitu Daru Wahyuni, M.Si dan Kiromim Baroroh, M.Pd. Penilaian ahli media ada 5 indikator yang diuji. Indikator kemudahan penggunaan diperoleh hasil penilaian dengan rata-rata 4 dengan kategori layak. Indikator kreatif diperoleh hasil penilaian dengan rata-rata 3,5 dengan kategori Layak. Indikator sederhana dan memikat diperoleh hasil penilaian dengan rata-rata 4 dengan kategori Layak. Indikator audio diperoleh hasil penilaian dengan rata-rata 3,75 dengan kategori Layak. Indikator visual diperoleh hasil penilaian dengan rata-rata 4 dengan kategori Layak. Total rata-rata skor oleh ahli media sebesar 3,89 dengan kategori Layak. Aula Ahmad Hafidh Saiful Fikri, SE.,M.Si dan guru mata pelajaran ekonomi SMA N 1 Sedayu yaitu Heru Subandri, S.E. Penilaian ahli materi ada 4 indikator yang diuji. Indikator tujuan pembelajaran diperoleh hasil penilaian dengan rata-rata 3,86 dengan kategori layak. Indikator kualitas materi diperoleh hasil penilaian dengan rata-rata 3,79 dengan kategori Layak. Indikator soal diperoleh hasil penilaian dengan rata-rata 3,83 dengan kategori Layak. Indikator metode penyampaian diperoleh hasil penilaian dengan rata-rata 3,83 dengan kategori Layak. Total rata-rata skor oleh ahli materi sebesar 3,82 dengan kategori Layak. Tabel rangkuman hasil penilaian ahli media dan ahli materi dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Rangkuman Hasil Uji Kelayakan

Responden	Rarata	Kategori
Ahli Media	3,89	Layak
Ahli Materi	3,82	Layak

- d. Revisi, Revisi setelah penilaian dari ahli media dan ahli materi adalah sebagai berikut:
 - 1) Desain halaman menu utama urutan dimulai dari tentang materi peraturan main profil, dan keluar, tombol tentang diganti menjadi tujuan,
 - 2) Menganti jenis huruf dari Times New Roman menjadi Arial
 - 3) Menganti susunan soal

- 4) Tata tulis pada halaman tujuan dirapikan.
- 5) Tahap Implementasi
- Uji kelompok kecil dan uji kelompok besar. Terdapat 4 indikator yang akan diukur. Pada uji kelompok kecil indikator kemudahan penggunaan *game* diperoleh hasil penilaian dengan rata-rata 3,50 dengan kategori layak. Indikator kelengkapan dan kualitas materi diperoleh hasil penilaian dengan rata-rata 3,78 dengan kategori Layak. Indikator visual diperoleh hasil penilaian dengan rata-rata 3,67 dengan kategori Layak. Indikator audio diperoleh hasil penilaian dengan rata-rata 3,58 dengan kategori Layak. Total rata-rata skor uji kelompok kecil sebesar 3,64 dengan kategori Layak.
 - Uji kelompok besar indikator kemudahan penggunaan *game* diperoleh hasil penilaian dengan rata-rata 4,07 dengan kategori layak. Indikator kelengkapan dan kualitas materi diperoleh hasil penilaian dengan rata-rata 3,65 dengan kategori Layak. Indikator visual diperoleh hasil penilaian dengan rata-rata 3,69 dengan kategori Layak. Indikator audio diperoleh hasil penilaian dengan rata-rata 3,64 dengan kategori Layak. Total rata-rata skor uji kelompok kecil sebesar 3,76 dengan kategori Layak. Tabel rangkuman hasil penilaian peserta didik dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Rangkuman Penilaian Peserta Didik

Responden	Rarata	Kategori
Uji kelompok kecil	3,64	Layak
Uji kelompok besar	3,76	Layak

- Tahap evaluasi, untuk melihat efektivitas dari penggunaan media pembelajaran Game Ular Tangga Ekonomi dalam meningkatkan minat belajar. Minat belajar ekonomi dilihat dari 3 indikator. Indikator perhatian dalam belajar diperoleh penilaian dengan rata-rata 3,86 dengan kategori meningkat. Indikator partisipasi dalam pembelajaran diperoleh penilaian dengan rata-rata 3,91 dengan kategori meningkat. Indikator perasaan senang saat belajar diperoleh penilaian dengan rata-rata 3,95 dengan kategori meningkat. Total rata-rata penilaian minat belajar sebesar 3,92 dengan kategori meningkat.

SIMPULAN

- Pembuatan *Game* Ular Tangga Ekonomi menggunakan model ADDIE yaitu Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*).
- Kelayakan *Game* Ular Tangga Ekonomi berdasarkan penilaian ahli media mendapat nilai rata-rata 3,89 dengan kategori Layak. Kelayakan *Game* Ular Tangga Ekonomi berdasarkan penilaian ahli materi mendapatkan nilai rata-rata 3,82 dengan kategori Layak. Berdasarkan penilaian ini, *Game* Ular Tangga Ekonomi layak digunakan sebagai media pembelajaran Ekonomi di SMA kelas X IPS 1.

3. Implementasi media pembelajaran pada uji kelompok kecil di kelas X IPS 2 SMA N 1 Sedayu dengan jumlah peserta didik 6 mendapat nilai rata-rata 3,64 dengan kategori Layak. Uji kelompok besar di kelas X IPS 1 SMA N 1 Sedayu dengan jumlah peserta didik 32 mendapat nilai rata-rata 3,76 dengan kategori Layak.
4. Media pembelajaran *Game* Ular Tangga Ekonomi yang dikembangkan dapat meningkatkan minat belajar ekonomi. Hal ini ditunjukkan dengan angket minat belajar yang diujicobakan pada kelompok besar di kelas X IPS 1 SMA N 1 Sedayu dengan jumlah peserta didik 32 memperoleh nilai rata-rata 3,92 dengan kategori Meningkatkan.

Berdasarkan temuan tersebut dapat diajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi guru
Guru diharapkan mampu menjadikan media pembelajaran *Game* Ular Tangga Ekonomi sebagai salah satu alternatif media pembelajaran pada mata pelajaran ekonomi yang mampu membuat siswa menjadi berminat dan lebih aktif dalam pembelajaran.
2. Saran untuk penelitian yang akan datang
 - a. Materi yang digunakan sebaiknya lebih luas, tidak hanya satu kompetensi dasar dan produk *Game* Ular Tangga Ekonomi tidak hanya diujicobakan pada satu sekolah sehingga dapat digunakan lebih luas dan dihasilkan produk yang baik.
 - b. Perlu dikembangkan media yang bisa digunakan pada *smartphone* agar lebih praktis dan fleksibel.

DAFTAR PUSTAKA

- Azhar Arsyad. (2006). *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Endang Mulyatiningsih. (2013). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Slameto. (2013). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.
- Wina Sanjaya. (2009). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.